**PROIECT ATESTARE**

**Jocul pinguinilor**

**Coordonator: Negrea Carmen**

**Elevi: Enoiu Andra**

**Sîrbu Adriana**

**Despre mediul de programare**

Spune o poveste, creează o animație sau concepe un joc interactiv, toate acestea în timp ce înveți metodele de bază ale programării.

Alice 3 este un astfel de mediu, cu ajutorul căruia îi ghidează pe elevi în primii pași ai învățării programării orientate pe obiecte. Folosind o interfață interactivă, studenții populează lumea virtuală pe care au creat-o cu obiecte tridimensionale(ex: oameni, animale,vehicule etc.), utilizând metoda "drag and drop".

Alice 2.3 este introducere perfectă în programarea novicilor din școala generală,liceu sau facultate.Acesta poate fi folosit și la alte discipline, folosind animațiile în diferite proiecte.

Alice 3.1 este o versiune mai avansată care face tranziția într-un nivel mai înalt al limbajului de programare Java. Aceasta este mai adecvată liceenilor și studenților care vor să urmeze cursuri avansate de programare Java.

Ambele versiuni ale software-ului Alice sunt disponibile gratuit pe alice.org. Acest site ofera atât instrucțiuni cât și un profesor care corespondează prin mail cu elevii, oferindu-le ajutor suplimentar.

**Scenariu**

1. Plictisit de conversatiile celor mai mari, un pui de pinguin se hotaraste sa plece la o plimbare.





1. In timp ce se plimba pe langa lacul din apropiere, un peste ii atrage atentia sarind.



1. Pingu, incearca sa il prinda, dar nu reuseste pentru ca pestele se pierde printre fratii sai, facand tumbe in aer, si schimbandu-si locul cu acestia.



1. Vazand ca se afla in dificultate, un piguin adult se hotaraste sa ii ofere o mana de ajutor.



1. Intre timp, un Yeti isi face aparitia.



1. Totul depinde acum de cei doi pinguini. Daca acestia reusesc sa il sperie pe Yeti intr-un timp util, acesta va pleca, iar pinguinii vor continua sa prinda pestele.

**Observatii**:

Elementele statice folosite au fost asigurate de iceberg-uri, pomi, lac, alee si grupul de pinguini.

Elementele in miscare ce participa la actiune au fost reprezentatea de puiul de pinguin (Pingu), pinguinul adult, grupul de pesti si de Yeti.

Comentarii:

Fiecare scena este insotita de cate un fragment melodic, ce insufleteste si adauga o nota comica actiunii.